

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK SISWA SD

(Studi pada siswa kelas V SD Negeri 01 Urek-urek Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang)

Fahad Marzuki

S-1 Pendidikan Guru Sekolah dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Marzuki.fahad@gmail.com

Drs. H. Budiyo, M.Pd

Dosen S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh anak pada saat ini. Padahal permainan ini memiliki manfaat yang baik bagi perkembangan motorik anak. Perkembangan motorik yang baik akan berdampak baik pula bagi perkembangan anak selanjutnya. Sekarang anak lebih memilih permainan online dari ponsel atau laptop mereka yang dimana permainan ini hanya akan mengurangi ruang gerak mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengenalkan permainan tradisional kepada siswa sekolah dasar, mencari tahu pengaruh permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terhadap keterampilan motorik siswa dan untuk mengetahui aspek-aspek apa saja yang dapat mempengaruhi keterampilan motorik siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 14 siswa dari kelas V SDN 01 Urek-urek. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan motorik yang terdiri dari 4 butir tes yaitu: tes kelincahan (*shuttle run 4x10 meter*), tes koordinasi (lempar tangkap bola jarak 1 meter ke tembok), tes keseimbangan (*stork stand positional balance*), dan tes kecepatan (tes lari cepat 30 meter). Hasil penelitian membuktikan adanya pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan motorik siswa berdasarkan uji *t-paired sample test* yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai $3,782 > 1,771$ dengan taraf signifikan 0,05.

Kata Kunci: permainan tradisional, pendidikan jasmani, keterampilan motorik

Abstract

Traditional games are rarely played by children at this time. Even though this game has good benefits for children's motor development. Good motor development will also have a good impact on children's further development. Now children prefer online games from their cellphones or laptops where this game will only reduce their space. The purpose of this study is to introduce traditional games to elementary school students, find out the effect of traditional games in learning physical education, sports and health on students' motor skills and to find out what aspects can affect students' motor skills. This type of research is quasi-experimental research with a quantitative approach to the one group pretest-posttest research design. The sample in this study amounted to 14 students from class V SDN 01 Urek-urek. The instrument used in this study was a motor ability test consisting of 4 test items: agility test (*shuttle run 4x10 meters*), coordination test (ball throwing distance 1 meter to the wall), balance test (*stork stand positional balance*), and speed test (30 meter sprint test). The results of the study prove the effect of traditional games on students' motor skills based on the *t-paired sample test* which is $t_{count} > t_{table}$ with a value of $3,782 > 1,771$ with a significant level of 0.05.

Keywords: traditional games, physical education, motor skills

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah aspek kehidupan mendasar yang dapat meningkatkan dan mengembangkan semua aspek dan kepribadian manusia yang mencakup sikap serta keterampilannya. Dalam Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa. Salah satu yang sangat penting adalah pendidikan olahraga. Dalam Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang standar Isi Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam hidup sehat, meningkatkan pertumbuhan fisik dan psikis yang lebih baik, meningkatkan kemampuan gerak dasar, meletakkan landasan karakter dan nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Oleh karena itu peran guru olahraga sangat penting untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa.

Motorik dapat diartikan sebagai suatu rangkaian peristiwa laten yang tidak dapat diamati dari luar. Pengertian umum ini belum dapat memberikan kejelasan yang lebih tajam. Untuk itu diperlukan suatu definisi yang lebih operasional yaitu "motorik" adalah suatu peristiwa laten yang meliputi keseluruhan proses-proses pengendalian dan pengaturan fungsi-fungsi organ tubuh baik secara fisiologis maupun secara psikis yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Peristiwa-peristiwa laten yang tidak dapat diamati tersebut meliputi antara lain : penerimaan informasi/stimulus, pemberian makna terhadap informasi, pengolahan informasi, proses pengambilan keputusan, dan dorongan untuk melakukan berbagai bentuk aksi-aksi motorik (keseluruhannya merupakan peristiwa psikis).

Motorik dan gerak mempunyai hubungan sebab-akibat. Motorik, adalah suatu rangkaian proses laten yang tidak dapat diamati dengan mata, yang mendahului terjadinya gerak. Kemampuan motorik peserta didik yang baik akan berpengaruh juga terhadap pengaruh gerak yang baik pula. Semua hal yang berhubungan dengan gerak juga melibatkan motorik, namun dalam hal ini motorik yang dimaksudkan adalah motorik dalam kegiatan olahraga.

Sekolah Dasar Negeri 01 Urek-urek Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang menggunakan kurikulum 2006 dalam proses pembelajarannya. Dalam pembelajaran PJOK terdapat standar kompetensi bagi siswa SD/MI tentang permainan. Adanya materi ini akan berkontribusi dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi langsung dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang di penuh aktivitas gerak, salah satunya permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah permainan yang di mainkan oleh anak-anak dari suatu daerah dari jaman dulu hingga sekarang. Permainan yang merupakan budidaya masa lampau itu, sebenarnya telah menarik anak untuk bersenang-senang dan mempunyai pengaruh yang sangat bermakna pada perkembangan pribadi anak-anak. (Hartati, dkk. 2012:28). Permainan tradisional

memiliki banyak sekali manfaat kepada anak seperti, anak menjadi aktif bergerak, melatih sosialisasi mereka dengan orang lain agar semakin baik, melatih membuat strategi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan sesama anggota tim permainan. Jenis permainan tradisional sangat banyak sekali dan hampir semua permainan tradisional itu berhubungan dengan motorik kasar dan motorik halus.

Permainan tradisional yang beraneka ragam dan merupakan khazanah budaya bangsa Indonesia harus dilestarikan dan dijaga. Berdasarkan jumlah pemainnya, permainan tradisional dapat di kategorikan 2 yaitu permainan beregu dan individu. Contoh permainan individu yaitu, dakon, engklek, enggrang dll. Sedangkan untuk permainan beregu contohnya, gobak sodor, bentengan, boy-boyan dll.

Dewasa ini permainan tradisional menghadapi kenyataan yang tidak mengenakkan karena orang tua sering melalaikan untuk mengajarkan permainan tradisional dan lebih mengenalkan pada *game online* ataupun *play station*. Sehingga anak merasa ketagihan. Maka dari itu, penting juga bagi orang tua dan guru untuk memperkenalkan permainan-permainan tradisional kepada anak-anak dan memberi penjelasan tentang hikmah apa yang dapat diambil serta dijadikan teladan dari permainan tersebut. Permainan online yang semakin marak saat ini cukup meresahkan karena anak-anak terlalu sering memainkannya sehingga lupa waktu. Padahal, permainan-permainan tersebut hanya monoton dan menjenuhkan. Anak dituntut untuk mematuhi aturan di *game online* tersebut. Permainan itu pun tidak menghasilkan efek baik bagi tubuh. Karena *game online* hanya menggerakkan tangan dan mata, tidak jasmani secara keseluruhan.

Permainan tradisional harus di kenalkan oleh orang tua dan guru, karena permainan tradisional memiliki hikmah yang banyak dan dapat dijadikan teladan oleh siswa. Permainan tradisional yang akan di perkenalkan dalam penelitian ini adalah permainan beregu yaitu permainan gobak sodor, bentengan, boy-boyan dan elang mengejar anak ayam. Permainan ini dipilih karena telah mewakili unsur-unsur tes motorik yang digunakan yaitu, kecepatan, kelincahan, keseimbangan dan koordinasi. Selain itu permainan gobak sodor, bentengan, boy-boyan dan elang mengejar anak ayam adalah permainan yang dulu sangat sering di mainkan namun sekarang hampir tidak pernah dimainkan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di sekolah pada saat kegiatan belajar mengajar ditemukan permasalahan yaitu siswa jarang mendapatkan pembelajaran olahraga karena guru olahraga sering tidak hadir untuk mengajar olahraga karena harus bekerja sampingan di luar sekolah. Selain itu apabila ada grupun

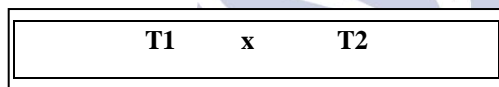
siswa masih cenderung malas karena yang harusnya guru mengajar pada kelas itu tetapi malah digabungkan dengan kelas yang lain untuk menghemat waktu.

Dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai bagaimana kegiatan pembelajaran olahraga yang dapat memberikan kesenangan dan kecukupan gerak dalam bentuk permainan dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan terhadap Keterampilan Motorik Siswa Kelas V SD Negeri 01 Urek-urek Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang”.

METODE

Penelitian yang akan dilaksanakan adalah jenis penelitian kualitatif dengan desain penelitian eksperimen. Penelitian ini diberikan perlakuan (*treatment*) kepada semua kelompok subjek, sehingga metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Dalam hal ini yang digunakan adalah eksperimen semu, karena penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol dan randomisasi (Maksum, 2012: 13).

Desain penelitian yang akan digunakan *One Group Pretest – Posttest Design*, sebagai berikut :



Keterangan :

T1 : *Pre-test* (melakukan tes awal)

X : *Treatment*

T2 : *Post-test* (melakukan tes akhir)

Populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang menjadi sasaran dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas V di SDN 01 Urek-urek kelas V yang berjumlah 14 siswa.

Penelitian ini mencari hubungan antara variabel, dalam kaitan ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Yang dimaksud dengan variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab atau pengaruh terhadap variabel lain. Sedangkan variabel terikat adalah variabel akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel. Dengan dasar pengertian tersebut, maka variabel dalam penelitian ini adalah:

Variabel bebas : Permainan Tradisional

Variabel terikat : Keterampilan Motorik Siswa

Instrument adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum, 2012:111). Menurut Nurhasan (2000:104), instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan motorik yang terdiri dari 4 tes yaitu:

1. *Test shuttle run 4x10 meter*
2. Tes lempar tangkap bola jarak 1 meter ke tembok
3. *Test stork stand positional balance*

4. Tes lari cepat 30 meter

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini, akan di bahas hasil penelitian dari siswa kelas V SDN 01 Urek-urek dengan jumlah 14 siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data penelitian adalah (1) tes shuttle run 4x10 meter, (2) tes lempar tangkap bola jarak 1 meter, (3) tes keseimbangan dan (4) tes lari 30 meter. Pengolahan data dengan menggunakan SPSS (Statistical Package For The Social Sciences) versi 25.

1. Deskripsi Data

Deskripsi data akan mengetahui nilai rata-rata (mean). Standar deviasi, varian, nilai maksimal dan nilai minimal. Secara rinci distribusi data dapat dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil nilai *pretest* dan *posttest*

Tes		N	Mean	SD	Varian	Max	Min
<i>Pre-test</i>	Kelincahan	14	14,13	1,14	1,3	15,5	11,9
	Koordnansi	14	25,36	12,7	161,6	47	7
	Keseimbangan	14	10,4	7,64	58,4	32,6	2,6
	Kecepatan	14	6,67	0,89	0,8	8,64	5,75
<i>Post-test</i>	Kelincahan	14	13,24	0,96	0,9	15,5	11,9
	Koordnansi	14	33,71	12,13	147,14	50	13
	Keseimbangan	14	19,08	12,50	156,4	55,1	6,8
	Kecepatan	14	6,76	0,65	0,41	6,76	4,7

Berdasarkan dari tabel 4.1 dapat diketahui bahwa adanya peningkatan dari nilai *pre-test* ke *post-test* keterampilan motorik siswa.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui bahwa data dari hasil penelitian berdistribusi normal (Maksum, 2018: 63). Uji normalitas pada perhitungan data ini menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov*. Dasar analisis yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Pvalue > 0,05, dinyatakan normal

- Pvalue < 0,05, dinyatakan tidak normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS (Statistical Package for Social Science) 25 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.2 Uj Normalitas

Kolmogorov Smirnov-Test	N	Normalitas	Asymp.Sig (2 Tailed)	Ket
Pre-Test	14	0,120	0,200	Normal
Post-Test	14	0.218	0,070	Normal

Berdasarkan tabel 4.2 tersebut menunjukkan bahwa nilai *pre-test* keterampilan motorik menunjukkan nilai *Sig* dari uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* mendapatkan hasil $0,200 > 0,05$ sedangkan *post-test* mendapatkan hasil $0,070 < 0,05$. Kesimpulannya adalah pada data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal.

3. t-Test Sampel Sejenis

Sampel sejenis dimaksudkan bahwa data yang diperoleh kemudian dibandingkan yang berasal dari kelompok yang sama (Maksum, 2018: 101). Uji sampel sejenis ini menggunakan rumus uji *tpaired samples test*. Berikut rumusan hipotesis statistik, antarlain:
Menentukan nilai kritis (*t* tabel)
Dipilih level of significant: 0,05 (5%)
Nilai statistik uji *t* (thitung):

Tabel 4.3 Hasil uji t sejenis

Tes	Df	T Hitung	T Tabel	Ket
Keterampilan Motorik	13	3,781	1,771	Signifikan

Berdasarkan pada tabel 4.3 di atas dapat dijelaskan bahwa tes keterampilan motorik mendapatkan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai $3,781 > 1,771$. Hal ini membuktikan bahwa *pre-test* dan *post-test* keterampilan motorik terdapat perbedaan yang signifikan.

4. Persentase Peningkatan

Setelah diketahui dari *pre-test* dan *post-test* maka dapat dihitung persentase peningkatan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Persentase Peningkatan

Variabel	Tes	Mean	Selisih	Peningkatan
Keterampilan Motorik	Pre-Test	149,45	5,43	3,63%
	Post-Test	154,88		

Dari tabel 4.4 di atas untuk mengetahui besarnya pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan motorik dihitung dengan cara selisih hasil *pre-test* dan *post-test* dibagi rata-rata hasil *pre-test* dikalikan 100%. Pada tes keterampilan motorik diatas terdapat selisih 5,43 dan mengalami peningkatan sebesar 3,63%.

B. Pembahasan

Dalam pembahasan ini akan dibahas mengenai uraian penelitian pengaruh penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terhadap keterampilan motorik siswa SD Negeri 01 Urek-urek Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang. Permainan tradisional adalah permainan yang ada sejak nenek moyang kita dulu dan diturunkan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional merupakan salah satu pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK di sekolah. Penelitian ini dilakukan selama 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan tes awal (*pre-test*). Pertemuan kedua dan ketiga dilakukan *treatment* pada siswa, dan pertemuan keempat dilakukan tes akhir (*post-test*).

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian tentang permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK terhadap keterampilan motorik siswa, maka diketahui bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK terhadap keterampilan motorik siswa SD Negeri 01 Urek-urek Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang. Hal ini dibuktikan dari pengujian hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Pada tes keterampilan motorik memperoleh nilai $3,781 > 1,771$. Dari tes di atas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga *treatment* yang diberikan kepada siswa berpengaruh terhadap keterampilan motorik siswa.

Hasil penelitian ini terbukti memiliki pengaruh permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terhadap keterampilan motorik siswa. Adapun beberapa aspek yang dapat mempengaruhi keterampilan motorik siswa antara lain:

1) Materi pembelajaran

Materi pembelajaran yang dapat membuat siswa senang dan memiliki kecukupan gerak akan membantu dalam perkembangan keterampilan motorik siswa. Misalnya materi permainan olahraga tradisional, karena permainan ini merupakan permainan kelompok dan dalam memainkannya siswa dituntut aktif bergerak dan tidak ada aturan yang

mengharuskan mereka menang karena yang di cari adalah kesenangan dan gerak.

2) Motivasi siswa

Stimulus diberikan saat sebelum pembelajaran dimulai dengan tujuan untuk merangsang motivasi siswa untuk dapat menjadi lebih baik lagi. Motivasi yang baik akan berdampak baik pada hasil pembelajaran.

3) Guru

Ketiadaan guru dalam pembelajaran akan sangat berpengaruh bagi siswa karena siswa belajar tanpa ada yang membimbing dan mengawasi. Guru haruslah paham bagaimana kondisi siswa dan apa yang dibutuhkan siswa untuk menjadi lebih baik lagi.

4) Pengaruh teman

Pada dasarnya siswa SD hanya ingin bermain-main maka dari itu akan selalu ada siswa yang berusaha untuk menggoda temannya untuk diajak bermain. Maka dari itu guru haruslah mampu mengkondisikan jalannya pembelajaran agar siswa yang menyimpang itu dapat lurus kembali. Dapat juga dengan menumbuhkan rasa rivalitas antar teman untuk membuat mereka bersemangat dan tidak mau kalah dengan teman yang lain.

5) Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana yang minim bukan halangan bagi seorang guru untuk tidak mengajar, karena guru haruslah kreatif dan mampu memanfaatkan apapun yang ada disekitar dengan maksimal. Misalnya ada halaman luas tapi tidak ada lapangan olahraga, guru dapat menyulap halaman itu menjadi lapangan olahraga seperti menjadi lapangan sepakbola, bola voli dan basket dengan memberikan garis pembatas lapangan dari tali raffia.

Berdasarkan pengamatan selama 4 kali pertemuan di sekolah. Pada pertemuan pertama di sekolah dilakukan tes awal (*pre-test*). Siswa mengikuti jalannya tes dengan baik meskipun ada siswa yang bercanda dan terkadang sedikit mengganggu temannya pada saat pelaksanaan. Pada pertemuan pertama ini siswa juga masih sedikit malu-malu untuk mengikuti jalannya tes karena mereka tidak biasa dengan adanya tes seperti ini.

Pada pertemuan kedua dilakukan pemberian *treatment* kepada siswa. Guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan dengan jelas dan mudah dipahami. Pertemuan kedua ini dilakukan *treatment* berupa permainan gobak sodor dan boy-

boyan. Selama jalannya pertemuan kedua semua siswa terlihat sangat antusias dan bersemangat sekali dengan materi permainan yang diberikan karena mereka sangat jarang bahkan hampir tidak pernah bermain permainan tradisional lagi. Saat ditengah-tengah jalannya *treatment* ada satu kejadian yang membuat salah satu siswa menangis. Setelah ditanyai kenapa siswa tersebut menangis ternyata karena saling ejek antar teman dengan memanggil nama orang tua atau biasa disebut *nyandak* dalam bahasa daerah. Meskipun ada kejadian tersebut tidak mengganggu jalannya *treatment* pada hari itu.

Pada pertemuan ketiga, pemberian *treatment* permainan tradisional yang dilaksanakan adalah permainan bentengan dan elang mengejar anak ayam. Pada pertemuan ini ada satu kejadian yaitu salah satu siswa tidak membawa pakaian olahraga dengan alasan kotor. Namun karena rumah siswa tersebut jaraknya dekat dengan sekolah jadi guru menyuruh siswa tersebut untuk mengambil pakaian olahraganya. Pertemuan ketiga ini berjalan dengan lancar dan semua siswa merasa sangat senang dengan jalannya materi ini bahkan saat waktu pembelajaran telah selesai, siswa masih ingin melanjutkan pembelajaran olahraga lebih lama lagi.

Pertemuan keempat yaitu pelaksanaan tes terakhir (*post-test*). Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk melakukan tes dengan sungguh-sungguh dan mengurangi bercanda yang tidak perlu agar mendapat hasil yang maksimal. Semua tes berjalan dengan baik dan lancar walaupun masih ada saja siswa yang menggoda temannya yang sedang melaksanakan tes. Apabila dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* nilai siswa terjadi peningkatan pada hasil *post-test*. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dapat mempengaruhi keterampilan motorik siswa kelas V SD Negeri 01 Urek-urek Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang.

Kutipan dan Acuan

A. Hakikat Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

1. Pengertian Permainan

Permainan harus dapat meningkatkan sensibilitas anak dengan daya tariknya permainan akan membuat anak senang dan tidak mudah bosan. Ada beberapa definisi istilah permainan. Menurut Hadfield (1998 : 4), misalnya, mendefinisikan permainan sebagai aktivitas-aktivitas bersama aturan, tujuan, dan

unsur kesenangan. Dapat disimpulkan bahwa permainan adalah sebuah aktivitas menyenangkan yang memiliki makna dan diatur oleh aturan.

Menurut Johan Huizinga (2006), yang mengusulkan gagasan bahwa konsep permainan memang ada bahkan sebelum budaya, kami menemukan permainan sebagai bentuk tindakan yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang ditunjukkan Aygun (1997), alasan mengapa permainan tidak dapat diidentifikasi adalah "permainan terus menerus direproduksi dan terus diperbarui dalam proses". Permainan bagi sebagian orang hanya untuk menghabiskan tenaga ekstra, untuk beberapa orang yang lain untuk memenuhi naluri meniru dan beberapa yang lain untuk kepuasan mereka.

Menurut teori, permainan bertujuan untuk mempersiapkan anak-anak untuk pekerjaan serius dan tanggung jawab dalam kehidupan nyata. Namun prinsip lain mengklaim bahwa permainan mencakup motivasi seperti meningkatkan kemampuan bawaan atau keinginan untuk bersaing (And, 2009).

Permainan menyediakan begitu banyak manfaat dalam berbagai bidang seperti, bidang komunikasi, berbagi dan relaksasi yang memainkan peran penting dalam pendidikan manusia seperti yang dipelajari oleh antropologi, psikologi, pedagogi atau ilmu komunikasi dll. (Binark, 2009).

2. Pengertian Tradisional

Secara epistimologi kata tradisional berasal dari bahasa latin yaitu *traditum*, yaitu sesuatu yang diteruskan dari masa lalu hingga ke masa kini. Kata tradisional erat kaitannya dengan tradisi yang mempunyai pengertian bahwa aktivitas ini dilakukan secara turun-temurun dan ada unsur adat istiadat tertentu dari suatu daerah. Tradisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008 : 826), adalah ada kebiasaan yang diturunkan dari nenek moyang yang dijalankan oleh semua masyarakat. Sedangkan tradisional adalah sikap, cara berfikir dan bertindak selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tradisional adalah sebuah perilaku atau cara berfikir kelompok masyarakat yang berpegang teguh pada norma, nilai-nilai dan adat kebiasaan yang dilakukan secara turun-temurun dari generasi ke generasi selanjutnya dan sudah menjadi bagian dalam kehidupan suatu kelompok masyarakat tertentu.

3. Permainan Tradisional

Permainan tradisional mengekspresikan warisan budaya yang luhur dan harus dilindungi dan dipromosikan. Dalam permainan tradisional ini tidak memiliki aturan yang baku karena semua berdasarkan kesepakatan dari setiap orang yang memainkannya jadi setiap daerah yang memainkannya dapat memiliki peraturan yang berbeda-beda. Karena ketidakkakuannya permainan ini mempunyai sifat demokratis. Pentingnya warisan budaya ini bergantung pada praktik-praktik tradisional yang hidup di masyarakat. Permainan tradisional pada saat ini semakin sukar ditemui, hal ini karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Perkembangan dari IPTEK mendukung dan menciptakan berbagai jenis permainan anak yang dimana anak lebih tertarik memainkan permainan itu daripada permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan aset budaya bangsa ini yang sangat perlu dilestarikan, digali dan ditumbuhkan kembangannya agar tidak hilang termakan oleh waktu.

Menurut Hartati, dkk. (2009 : 33), permainan tradisional merupakan suatu permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada daerah tertentu secara tradisi. Tradisi disini yaitu permainan ini sudah dimainkan satu generasi dan diwariskan ke generasi berikutnya begitu seterusnya. Pada saat ini permainan tradisional sudah sangat jarang sekali dimainkan. Anak-anak saat ini lebih memilih permainan dari gadget ataupun laptop yang lebih kekinian. Padahal permainan tradisional yang merupakan identitas regional atau lokal dari suatu daerah sebenarnya sangat menarik untuk dimainkan, selain itu permainan tradisional juga mempunyai manfaat yang sangat baik dalam membantu perkembangan dan pertumbuhan anak. Permainan tradisional ini sudah ada sejak zaman nenek moyang dahulu ditambah lagi permainan ini tidak memerlukan biaya yang banyak untuk dapat memainkannya.

Permainan tradisional merupakan salah satu media yang efektif dan menyenangkan untuk menyampaikan pesan atau nasihat kepada anak-anak tanpa harus menyampaikan kepada mereka secara lisan.

Berdasarkan pendapat yang telah dijabarkan permainan tradisional adalah sebuah permainan yang dimainkan secara turun-temurun yang tidak mempunyai aturan baku dan mengandung

nilai demokrasi, pendidikan, kepribadian, kesehatan dan persatuan .

4. Pengertian Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)

Olahraga adalah fenomena yang dihasilkan dari tindakan manusia, merupakan konstruksi budaya yang mengacu pada suatu konsepsi antropologis dan aksiologis manusia. Sebagai bagian dari konstruksi budaya manusia, olahraga dapat dipahami, baik secara keseluruhan maupun sebagai fitur pendidikan khusus. Olahraga dipahami sebagai alat untuk belajar seumur hidup, dan dapat dipahami sebagai peningkatan diri sepanjang hidup manusia. Secara keseluruhan, olahraga tidak hanya mewakili ekspresi biologis dan eksklusif potensi fisik seorang individu, melainkan serangkaian fitur kompleks dan sistemik, yang bersifat relasional, sosial, dan bermoral dan semua itu muncul dari kodrat manusia yang kita miliki bersama.

Olahraga jika dipahami dalam bentuk aslinya berisi pendidikan implisit. Karena pendidikan secara khususnya dimaksudkan untuk menjaga martabat manusia dan menyempurnakannya menjadi kesempatan belajar bagi satu individu tersebut. Olahraga dapat digunakan sebagai mengenal pribadi manusia dan untuk bertanggung jawab atas tindakan manusia kepada diri mereka sendiri, orang lain, dan olahraga itu sendiri.

Dalam sistem pendidikan kita olahraga dimasukkan dan di beri istilah yaitu pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan bertujuan untuk memenuhi hak kebutuhan siswa dalam hal olahraga yang ada dalam dunia pendidikan formal.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah fitur atau alat yang digunakan untuk pemenuhan kebutuhan siswa dalam beraktifitas fisik sekaligus mendapatkan pendidikan, untuk penegembangan potensi fisik yang di miliki siswa sekaligus mengembangkan karakter siswa.

5. Permainan tradisional dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK)

Permainan tradisional merupakan permainan turun-temurun yang mempunyai banyak sekali manfaat baik fisik maupun psikis. Permainan tradisional dimainkan secara turun-temurun

yang tidak mempunyai aturan baku dan mengandung nilai demokrasi, pendidikan, kepribadian, kesehatan dan persatuan. Sebagai upaya untuk menjaga, melestarikan dan mengembangkan permainan tradisional kita dapat memasukkan permainan ini kedalam pendidikan formal salah satunya yaitu melalui pendekatan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan permainan yang banyak dinikmati oleh anak-anak dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan minat siswa dalam melaksanakan tugas gerak, sehingga dalam diri siswa akan tumbuh rasa keberanian, rasa semangat dan kejujuran .

Permainan tradisional yang akan digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani ,olahraga dan kesehatan ini adalah permainan yang sudah sangat umum di mainkan oleh anak-anak yaitu permainan bentengan, permainan boy-boyan, permainan gobak sodor dan permainan elang mengejar anak ayam.

a. Permainan Gobak Sodor

Cara Bermain :

- 1) Dalam permainan ini dilakukan secara berkelompok yang jumlahnya masing-masing kelompok harus sama besar .
- 2) Tiap kelompok bergantian sebagai penjaga dan sebagai penyerang .
- 3) Sebelum di mulai, ketua kelompok melakukan suit untuk menentukan siapa yang berjaga duluan atau siapa yang menyerang duluan .
- 4) Penjaga memiliki kebebasan untuk menyentuh penyerang akan tetapi penjaga mempunyai daerah jaga yang telah ditentukan .
- 5) Untuk penjaga pintu maka di harus menjaga daerahnya hanya 2 kotak yang pergerakannya hanya bergeser ke kanan dan ke kiri .
- 6) Untuk penjaga yang berada di tengah diantara dua kotak maka pergerakannya lurus dari depan ke belakang ataupun dari belakang ke depan .
- 7) Untuk penjaga yang bertugas sebagai sodor maka dia akan bertugas menjaga daerahnya dan memposisikan diri berada di tengah diantara dua kotak .

- 8) Penjaga pintu ketika menangkap penyerang maka tidak diperbolehkan merabahkan badannya .

Peraturan Permainan

- 1) Meskipun permainan ini berkelompok namun kemenangan ditentukan oleh setiap individu.
- 2) Setiap individu yang berhasil berlari melewati beberapa penjaga dan lolos dari penjaga serta bias kembali lagi ke home maka akan mendapatkan poin 1.
- 3) Untuk penjaga pintu maka harus menjaga daerahnya 1 kotak.
- 4) Penjaga pintu saat berusaha menangkap penyerang maka tidak diperbolehkan merebahkan badan untuk menyentuh penyerang.
- 5) Untuk penjaga yang bertugas sebagai sodor maka harus bergerak kearah depan dan belakang .
- 6) Penyerang bebas melewati penjaga dan kembali ke home asalkan tidak tersentuh oleh penjaga .
- 7) Apabila salah satu anggota penyerang saat berusaha menerobos penjaga tetapi sudah tersentuh penjaga maka kelompok penjaga akan berubah menjadi kelompok penyerang .
- 8) Penyerang tidak diperbolehkan menyentuh garis saat akan menerobos penjaga .
- 9) Apabila kelompok penyerang menginjak garis maka akan dinyatakan mati dan harus berganti menjadi kelompok penjaga .
- 10) Dalam 1 kotak hanya berisi 2 pemain apabila melebihi maka dinyatakan mati dan harus berganti menjadi kelompok penjaga .
- 11) Ketika salah satu anggota penyerang sudah sampai di home tetapi ada satu anggota tersentuh maka tidak berubah menjadi penjaga karena salah satu anggota sudah masuk home.

b. Permainan Bentengan

Cara Bermain :

- 1) Pemain dibagi menjadi dua kelompok.
- 2) Dalam setiap kelompok terdapat benteng A dan B.
- 3) Setiap kelompok bertugas menjaga bentengnya agar tidak disentuh oleh lawan.

- 4) Untuk bias menang masing-masing kelompok harus memegang benteng lawan.
- 5) Dalam usaha memegang benteng lawan, pemain yang keluar bertindak sebagai pemain muda.
- 6) Apabila ada lawan yang mengejar maka lawan bertindak sebagai pemain tua, apabila berhasil tersentuh maka pemain tadi menjadi tahanan lawan.
- 7) Intinya semua harus berusaha memegang benteng lawan tanpa tersentuh oleh lawan.
- 8) Untuk teman yang menjadi tahanan lawan dapat dibebaskan dengan cara kita menyentuhnya.

Peraturan Permainan :

- 1) Apabila ada pemain muda yang tersentuh lawan maka harus menjadi tahanan lawan
- 2) Pemain dapat menjadi pemain tua apabila menyentuh bentengnya.
- 3) Untuk membebaskan teman yang menjadi tahanan cukup dengan menyentuhnya.
- 4) Pemain yang dapat menyentuh benteng lawan adalah pemenang.

c. Permainan Elang Mengejar Anak Ayam

Cara Bermain :

- 1) Permainan ini dilakukan secara berkelompok yang setiap kelompok beranggotakan 10-15 orang dan harus di bedakan putera dan puteri .
- 2) Salah satu pemain harus menjadi elang untuk mencari anak ayam yang berada di barisan paling belakang dengan cara menyentuhnya dan yang lainnya menjadi ayam yang tiap anak harus memegang pinggang teman yang berada di depannya .
- 3) Barisan paling depan sebagai induk ayam yang harus melindungi anak ayam yaitu dengan cara membayangi pergerakan si elang kemanapun elang bergerak agar anak ayam paling belakang tetap aman .
- 4) Apabila si elang berhasil menangkap anak ayam yang berada paling belakang maka induk ayam harus berubah menjadi elang karena di anggap tidak bias melindungi anak ayam .

- 5) Barisan nomor 2 akan berubah menjadi induk ayam sedangkan elang yang tadi ke barisan paling belakang sebagai anak ayam yang di lindungi .
- 6) Apabila si elang belum sempat menangkap anak ayam tetapi barisan sudah terlepas karena pegangannya kurang erat maka induk ayam akan menjadi elang .

Peraturan Permainan :

- 1) Yang bertugas menjadi elang maka dia harus sekuat tenaga untuk menangkap anak ayam yang berada di barisan paling belakang.
- 2) Apabila pegangan anak ayam terlepas maka induk ayam harus berubah menjadi elang.

d. Permainan Boy-boyan

Cara Bermain :

- 1) Pertama, sebelum permainan di mulai para pemain harus menumpuk pecahan genting menjadi tinggi .
- 2) Permainan di bagi menjadi dua tim yaitu, tim jaga dan tim pelempar.
- 3) Permainan di mulai dari tim pelempar. Tim pelempar harus merobohkan pecahan genting yang sudah di tumpuk tadi.
- 4) Apabila pelempar pertama gagal maka dilanjutkan dengan pelempar kedua . Setiap pelempar di beri kesempatan melempar sebanyak 2 kali.
- 5) Apabila semua pelempar telah melempar dan tidak dapat merobohkan genting yang sudah di tumpuk maka tim pelempar akan menjadi tim jaga.
- 6) Apabila tim pelempar berhasil meruntuhkan genting maka tim jaga harus mengejar dan mengarahkan bola ke badan tim pelempar.
- 7) Sedangkan tugas tim pelempar adalah berlari menghindari bola dan menyusun strategi untuk menyusun kembali genting yang sudah mereka robohkan .
- 8) Permainan selesai apabila tim pelempar berhasil menyusun genting kembali.

Peraturan Permainan :

- 1) Tim pelempar tidak boleh keluar dari area yang sudah di tentukan .
- 2) Tim jaga tidak di perbolehkan melempar dengan menargetkan muka sebagai sasaran .

- 3) Tim pelempar akan menjadi tim jaga saat mereka gagal melempar dan saat mereka semua sudah terkena bola dari tim jaga .

- 4) Permainan tidak akan dihentikan meskipun bola keluar jauh dari area yang sudah di tentukan .

B. Hakikat keterampilan motorik siswa sekolah dasar

1. Pengertian keterampilan motorik siswa

Keterampilan adalah tindakan yang memerlukan aktivitas gerak dan harus dipelajari supaya mendapatkan bentuk yang benar. Menurut Richard A. Magil (2007 : 5) *skill a activity or task that has a specific purpose or goal to achive*. Keterampilan adalah suatu kegiatan atau tugas yang memiliki tujuan dan sasaran yang khusus untuk di capai.

Motorik dapat di artikan sebagai suatu keadaan atau sifat bentuk dari apa yang dihasilkan dari berlatih yang rangkaiannya tidak dapat di amati dari luar. Menurut Yanuar Kiram (2016 : 6) “ motorik adalah suatu rangkaian proses latihan yang tidak dapat di amati dengan mata yang mendahului terjadinya gerak “ .

Karakteristik umum keterampilan motorik menurut Richard A. Magil (2012:5) yaitu: “keterampilan motorik mempunyai tujuan, tidak mempertimbangkan reflek sebagai keterampilan, keterampilan motorik membutuhkan gerak kepala, tubuh dan anggota gerak untuk mencapai tujuan perlu di pelajari dan di ulang untuk mencapai tujuan keterampilan “.

Jadi dapat di simpulkan bahwa keterampilan motorik adalah suatu perilaku atau kemampuan dalam melakukan aktifitas gerak yang melibatkan proses pengendalian dan pengaturan fungsi organ tubuh yang harus di pelajari dan dilakukan secara berulang-ulang supaya mendapatkan bentuk yang benar. Keterampilan Motorik ada 2 yaitu, keterampilan motorik kasar (*gross motor activity*) yang melibatkan cukup banyak kelompok otot contohnya saat kita berlari, melompat, memanjat dan sebagainya. Keterampilan motorik halus (*fine motor activity*) yang melibatkan sedikit otot contohnya saat kita menulis, membaca, memainkan alat musik dan sebagainya.

2. Karakteristik siswa SD

Usia rata-rata siswa SD yang ada di Indonesia adalah 6–12 tahun. Pada usia 6–12 tahun ini adalah periode dimana siswa memiliki pertumbuhan fisik relative melambat namun

pertumbuhan ini terus berlangsung seiring dengan perkembangan sistem syaraf dan gerak. Pertumbuhan pada siswa ini paling nampak berat badan dan tinggi badan. Dalam penelitian yang akan dilakukan ini adalah pada siswa kelas V yaitu di umur antara 10–11 tahun.

Berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar di atas, anak-anak pada usia sekolah dasar merupakan kelompok masyarakat yang sedang tumbuh dan berkembang yang memerlukan pembinaan untuk membantu dan mengembangkan potensi individu. Pada masa ini pula anak-anak sangat suka sekali bermain sampai melupakan waktu, yang ada dalam pikiran mereka adalah bermain dan bersenang-senang. Kebanyakan anak akan malas mengerjakan sesuatu yang membosankan bagi mereka dan lebih memilih bermain bersama teman sebaya mereka. Disitulah tantangan sebenarnya muncul bagi guru untuk membimbing dan membina siswa untuk membantu mengembangkan potensi individu tersebut.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dalam bab IV di atas, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada pengaruh permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terhadap keterampilan motorik siswa kelas V SD Negeri 01 Urek-urek Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang. Hal ini dibuktikan dari pengujian hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,782 > 1,771$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.
2. Aspek-aspek yang dapat mempengaruhi keterampilan motorik siswa yaitu:

a. Materi pembelajaran

Materi pembelajaran yang dapat membuat siswa senang dan memiliki kecukupan gerak akan membantu dalam perkembangan keterampilan motorik siswa. Misalnya materi permainan olahraga tradisional, karena permainan ini merupakan permainan kelompok dan dalam memainkannya siswa dituntut aktif bergerak dan tidak ada aturan yang mengharuskan mereka menang karena yang di cari adalah kesenangan dan gerak.

b. Motivasi siswa

Stimulus diberikan saat sebelum pembelajaran dimulai dengan tujuan untuk merangsang motivasi siswa untuk

dapat menjadi lebih baik lagi. Motivasi yang baik akan berdampak baik pada hasil pembelajaran.

c. Guru

Ketiadaan guru dalam pembelajaran akan sangat berpengaruh bagi siswa karena siswa belajar tanpa ada yang membimbing dan mengawasi. Guru haruslah paham bagaimana kondisi siswa dan apa yang dibutuhkan siswa untuk menjadi lebih baik lagi.

d. Pengaruh teman

Pada dasarnya siswa SD hanya ingin bermain-main maka dari itu akan selalu ada siswa yang berusaha untuk menggoda temannya untuk diajak bermain. Maka dari itu guru haruslah mampu mengkondisikan jalannya pembelajaran agar siswa yang menyimpang itu dapat lurus kembali. Dapat juga dengan menumbuhkan rasa rivalitas antar teman untuk membuat mereka bersemangat dan tidak mau kalah dengan teman yang lain.

e. Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana yang minim bukan halangan bagi seorang guru untuk tidak mengajar, karena guru haruslah kreatif dan mampu memanfaatkan apapun yang ada disekitar dengan maksimal. Misalnya ada halaman luas tapi tidak ada lapangan olahraga, guru dapat menyulap halaman itu menjadi lapangan olahraga seperti menjadi lapangan sepakbola, bola voli dan basket dengan memberikan garis pembatas lapangan dari tali raffia.

Saran

Berdasarkan dari temuan-temuan pada saat jalannya penelitian di sekolah dan berdasarkan simpulan di atas, maka saran yang dapat diajukan adalah, dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan permainan tradisional dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa serta dapat mengenalkan budaya-budaya milik bangsa dan negara yang sudah jarang diperhatikan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Binarso. 2011. *Upaya Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Jalan, Lari dan Lompat Melalui Penggunaan Media Pembelajaran*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

- Hartati, Sasminta Christina Yuli. dkk. 2012. *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media Isidori Emanuel dan Mirca Benetton. 2015. Sport as Education : Between Dignity and Human Rights. 197:686-693. (online)
<http://www.sciencedirect.com> di akses pada tanggal 4 Februari 2019 pukul 21.30 WIB
- Kiram, Yanuar. 1992. *Belajar Motorik*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan
- Kiram, Yanuar. 2016. *Belajar Keterampilan Motorik (Edisi Revisi)*. Padang: Universitas Negeri Padang Press, (Online),
<http://repository.unp.ac.id/16266/1/BUKU%20JANUAR%20KIRAM.pdf> diakses pada 3 Desember 2018.
- Klimova Blanka. 2015. Games in the the Teaching of English. 191:1157-1160. (online)
<http://www.sciencedirect.com> di akses pada tanggal 4 Februari 2019 pukul 22.00 WIB.
- Kuniasih, Endang Yulia dan Achmad, Andang. 2018. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas V SD/MI*. Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Lvhua Tang. 2011. Multimedia Application Research in Sport Education . 15:4246-4250. (online)
<http://www.sciencedirect.com> di akses pada tanggal 4 Februari 2019 pukul 21.00 WIB.
- Magil, Richard. 2007. *Motor Learning and Control*. New York: Mc Graw Hill.
- Mahardika, I Made Sriundy. 2010. *Pengantar Evaluasi Pengajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2018. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2018. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Malekian Famar dan Behnaz Askari. 2013. Investigating the Effect of Multi-sensory Games on Decrease of Male Student Dyslexia (Based on Goodman Theory) Specified for Elementary School Grade in Aliquarz city. 89:796-802. (online)
<http://www.sciencedirect.com> di akses pada tanggal 2 Februari 2019 pukul 11.11 WIB.
- Nurhasan. 2000. *Tes dan Pengukuran Pendidikan Olahraga*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Soylucicek Seza. 2011. Graphical Design Issue on Education Computer Games for Children. 15:642-645. (online)
<http://www.sciencedirect.com> di akses pada tanggal 2 Februari 2019 pukul 11.00 WIB.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Bab II Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Online),
(https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&ved=2ahUKEwix8YDHw9_fAhVHrY8KHfuuBJAQFjADegQIBhAC&url=https%3A%2F%2Fwww.komisiinformasi.go.id%2Fregulasi%2Fdownload%2Fid%2F101&usq=AOvVaw0cRIo7f-Pvu_O-H4L-ez2H) diakses pada 7 Februari 2019 pukul 08.00 WIB.
- Yosinta Septi I. 2016. Meningkatkan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok. Vol 1 No 1:56-60. (online)
<http://Garuda.ristdikti.com> di akses pada tanggal 2 Februari 2019 pukul 10.00 WIB.